

Lenguajes compartidos y particulares en *Elefantes en el cuarto*

Por: Néstor D. Martínez Gutiérrez

Resumen:

Este escrito pretende revisar los puntos de diálogo entre los lenguajes del cine y la historieta, pero también, y sobre todo, aquellos en los que el cómic se distancia encontrando sellos particulares. La excusa para llevar a cabo el análisis es el estudio de caso de *Elefantes en el cuarto*, novela gráfica de Sindy Infante, utilizando aportes teóricos de los narratólogos del cine André Gaudreault y François Jost y los aportes a la semiótica del cómic realizados por el profesor Juan Alberto Conde, en un capítulo que escribió para el libro *Ensayos Semióticos*, editado por Douglas Niño y publicado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano. A lo largo del artículo, la pregunta que guiará la exploración es: ¿puede considerarse el lenguaje de la historieta como una expresión particular, o se trata solamente de la fusión de otros medios expresivos como el del cine y la literatura?

Siendo un estudiante de cine al que lo invadió la locura de hacer doble titulación con el programa de estudios literarios, he sentido un profundo interés por las manifestaciones artísticas que establecen diálogos entre estos dos medios expresivos. Hace poco, sin ser muy conocedor de la historieta, encontré ese puente anhelado en mi experiencia de lectura de *Elefantes en el cuarto* de Sindy Infante, pues en unos pasajes me sentí lector y en otros, espectador. Esa sensación de encontrarme frente a un objeto de lectura dual no es sorprendente pues, como manifestó el profesor Juan Alberto Conde en una conferencia sobre novela gráfica, algunas aproximaciones semióticas del cómic lo definen como un signo “escrito-icónico” para aludir a las dos modalidades de representación presentes en su discurso: las imágenes y la escritura.

Un primer interés por este objeto cultural, más intuitivo que racional, nace de la mezcla de esos dos modos de narrar que me apasionan, cada uno con sus potencialidades y limitaciones. Una primera pregunta sería: ¿Qué sucede cuando los ponemos a trabajar juntos? La otra atracción se dio al comparar la historieta con la animación. Sucedió cuando leí el libro álbum *La chica de polvo* de Jung Yumi, el cual es la puesta en papel de uno de sus cortometrajes. Fue editado en Colombia por la editorial Rey Naranjo y el ejemplar viene con un CD donde puede apreciarse el corto original. Esta experiencia o la de descubrir que una de mis películas animadas favoritas, *Persepolis*, tiene su origen en una novela gráfica, me hizo pensar en la facilidad con que las narraciones de imagen fija e imagen en movimiento pueden retroalimentarse. Es como si la imagen estática, al colocarse en una secuencia, ingresara a nuestra mente con un cierto movimiento, lo cual difumina esas barreras tan claras que, en ocasiones, se establecen entre la una y la otra.

Debido a las cercanías encontradas entre el cine y la historieta desde mi experiencia como espectador-lector, en este escrito pretendo revisar los puntos de diálogo entre estos dos lenguajes, pero también, y sobre todo, aquellos en los que el cómic se distancia, encontrando sellos particulares. Lo haré a partir del estudio de caso de la obra mencionada de Sindy Infante, utilizando aportes teóricos de los narratólogos del cine André Gaudreault y François Jost (quienes realizaron, en co-autoría, el libro *El relato cinematográfico: cine y narratología*) y los aportes a la semiótica del cómic realizados por el profesor Juan Alberto Conde en un capítulo que escribió para el libro *Ensayos Semióticos*, editado por Douglas Niño y publicado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Es necesario mencionar que mi análisis se circunscribe al interior de un debate que el profesor Conde ha denominado “Especificidad vs. Multiplicidad”. Algunos teóricos afirman que hay un conjunto de rasgos exclusivos en la narración gráfica que logran configurarla como un lenguaje único y constituido. Otros pensadores consideran, al contrario, que el cómic se presenta como una multiplicidad de lenguajes involucrados (literatura, cine, fotografía, artes plásticas etc.), lo cual, al surgir muchas de sus estrategias de convenciones ya existentes en otros medios expresivos, no le dejan a la historieta los suficientes rasgos propios para consolidarse como un lenguaje distinto. Sin pretender dar respuesta a este complejo debate teórico, debo decir que me posiciono del lado de los específicos, por lo cual, muchos de mis ejemplos irán encaminados a compartir cómo ciertas reflexiones que tuve con la obra de Infante no habían venido a mi mente al ver cine. Lo anterior,

claro está, sin la pretensión de definir a un lenguaje como mejor que otro, sino más bien de subrayar su capacidad de construir experiencias estéticas particulares, inherentes a su medio.

Ingresando al tema que nos ocupa, la gran similitud entre ambos lenguajes es que los cómics, al igual que el cine, *muestran* a la vez que *narran*. El uno y el otro logran exhibir las acciones sin decirlas, por lo que pareciera que los eventos se encontraran desvinculados de un narrador y, simplemente, *sucedieran*. En el lenguaje escrito hay marcas evidentes que nos indican si estamos frente un narrador en primera, segunda o tercera persona. Sin embargo, ante la imagen, esta figura se torna difusa:

En el régimen de la mostración (...) está claro que la instancia discursiva aparece menos clara que en el relato escrito. Los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos. Sensación errónea, evidentemente, puesto que, sin una mediación previa, sea cual fuere, no tendríamos película y no veríamos ningún acontecimiento. (Jost y Gaudreault, 2005, p.47)

Ante esta situación, los autores conciben una categoría teórica (que no existe en la vida real, por lo cual no debe confundirse con una persona en concreto) llamada “el mostrador de imágenes” o “el gran imaginador” quien ocupa el lugar de esa entidad que cuenta en imágenes y funciona de contrapunto a las figuras tradicionales de narrador (las literarias) que relatan con palabras. “En el cine (...) el locutor primero, el narrador implícito, es el que «habla» cine mediante las imágenes y los sonidos; el narrador explícito sólo relata con palabras” (Jost y Gaudreault, 2005, p.56) En el cómic también contamos con la presencia de esta doble narración pero sin la dimensión sonora.

Pensemos en la secuencia final de *Elefantes en el cuarto* donde hay una ausencia total de narración y solo estamos frente al régimen de la mostración. Es el momento en el que Sindy está con Tatiana en una cafetería y se besan por primera vez. Esto sucede al interior del cuarto capítulo, en el que el relato anidado, es decir, todos los recuerdos suscitados por los objetos, alcanza al relato marco, que es el espacio/tiempo donde la protagonista arregla su habitación. Sindy siente rabia porque sus padres no han querido enfrentar la conversación sobre su salida del closet, que venían posponiendo desde el viaje, y decide verse con su amiga/traga.



© Sindy Infante Saavedra y © Cohete Cómics, 2016, pp. 101-106

Es muy interesante el pasaje mostrado porque, al salirse del régimen de la narración, nos ubica en otro lugar, en otro tiempo. Todos los recuerdos, que fueron acompañados por la modalidad textual, nos daban la consciencia de que los eventos eran narrados por Sindy y tuvieron su desarrollo completo en el pasado. Sin embargo, la citada escena, en la que emerge “el gran imaginador”, se siente viva, en un presente que no puede contarse en palabras porque no ha sucedido aún (se está desarrollando en este preciso instante). Este fue uno de los momentos en que me sentí espectador y creo que resalta un interesante contraste entre los tiempos de la literatura y el cine, en donde aquella parece ser contada en pasado (puesto que las estructuras narrativas en palabras, por lo general, describen un evento ya acontecido) y el segundo parece siempre estar contado en presente (porque vemos las imágenes desarrollándose ante nuestros ojos).

Si bien evidenciamos que la categoría de “el mostrador de imágenes” es aplicable a ambos lenguajes, es necesario precisar que éste utiliza diferentes recursos en cada uno. En el cine se vale de la cámara, el montaje y el diseño sonoro; en la historieta, del trazo, la secuencialidad y la

composición/diagramación. En esta medida, traigo un par de ejemplos de la obra de Infante en los que percibí una distancia interesante, con respecto al cine, en las estrategias de mostración del “gran imaginador”.



© Sindy Infante Saavedra y © Cohete Cómic, 2016, p.12

En esta página destaco la particular diagramación de sus tres viñetas. En la parte superior tenemos, en la misma proporción, dos de ellas: un plano general de la habitación junto con un plano subjetivo de Sindy contemplando un cuadro. Abajo, cuatro veces más grande, un plano detalle de la fotografía al interior del cuadro. El solo hecho de utilizar un plano de este tipo ya amplía la información considerablemente, ¿por qué, además, agrandar la proporción de la viñeta? En primera instancia me pareció una exageración, pero al avanzar en el relato, comprendí que este personaje funcionaba, de acuerdo a Monika Fludernik en su concepción de la narrativa natural (Conde, 2020), más como un *existente* que como una *ejecutora de acciones*. Es decir, lo esencial es la *dimensión existencial* del actante, sus transformaciones internas. En esa medida, la fotografía que expone el rostro de la protagonista y le otorga una identidad, así sea minúscula dentro de la desordenada habitación, es en elemento clave en el periplo interno de Sindy. Esta posibilidad de jerarquizar las viñetas es un recurso al que no le encuentro análogo en el cine, pues, aunque hayan variaciones en el valor del plano, la relación de aspecto (proporción entre el ancho y el alto de la imagen) es

siempre la misma. Todos los encuadres, sin importar si muestran el *skyline* de Nueva York o una araña cazando a su presa, ocuparan la misma proporción dentro de la pantalla¹.



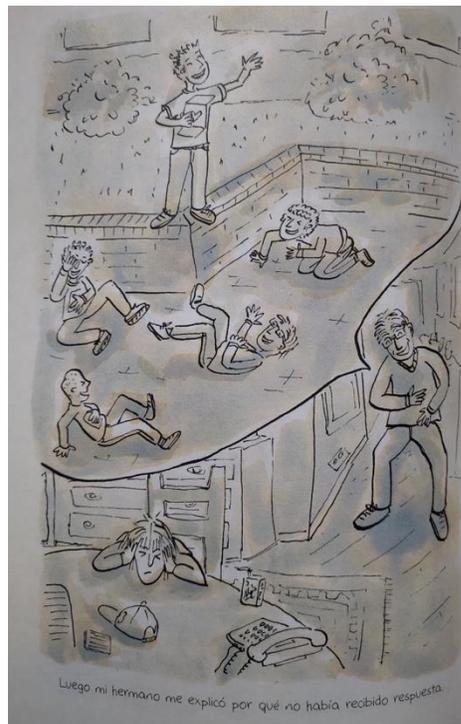
© Sindy Infante Saavedra y © Cohete Cómic, 2016, p.55

La composición de esta viñeta también llama mucho mi atención debido a la posibilidad de mostrar, al mismo tiempo, esquemas de imagen como cerca-lejos o grande-pequeño, cuyos polos operan en una relación de exclusión (no puedo estar cerca y lejos de ti al mismo tiempo). Tal recurso me resultó peculiar del lenguaje de la historieta y me pregunté: ¿cuándo he visto en el cine emerger un primer plano y un plano general de manera simultánea? Y la respuesta no apareció con tanta facilidad. Quizás en alguna pantalla dividida donde contemplamos escenas desde múltiples vistas. No obstante, esa fragmentación impide que la composición general sea contemplada como un todo armónico (lo que sucede en este caso). También viene a mi mente uno que otro ejercicio experimental donde se utiliza el recurso de doble exposición, pero, de nuevo, el efecto de la sobreposición hace evidente el trucaje y se pierde, a mi modo de ver, la naturalidad y armonía presentes en esta viñeta. En casos como éste, el cuadro va más allá de suplir las funciones de descripción y construcción de espacios y nos dirige a la representación de estados interiores de los personajes como el hecho de que teniendo vínculos tan cercanos y profundos (se aman, son novias),

¹ Podría refutarse esta idea con el famoso caso del cambio de relación de aspecto en la película *Mommy* de Xavier Dolan, pero es de los ejemplos excepcionales. Además, en el cine, al contemplarse, por lo general, solamente una imagen a la vez, no resulta muy viable, como recurso narrativo, modificar la relación de aspecto constantemente. Por el contrario, en el cómic, podemos contemplar en simultáneo todas las viñetas que hagan parte de la doble página y su ubicación y proporción en las mismas comienza a configurarse como un elemento narrativo propio de este lenguaje.

se encuentren, a su vez, alejadas debido a prejuicios sociales y tabús religiosos que le impiden a dos mujeres ser pareja. Además, la cercanía a los rostros permite al lector sentir con mayor intensidad la tristeza de las chicas, mientras que la distancia podría evocar lo diminutas que son en ese momento ante las cadenas que las oprimen. Como lo señala Groupe μ (1993: capítulos III y V) citado por (Conde, 2008, p.468):

Pero también aparecen viñetas, páginas y configuraciones gráficas cuya función es muy distinta; en ellas no "reconocemos" una porción o aspecto del mundo perceptivo, sino que accedemos a imágenes que, a través de juegos cromáticos, texturas o formas, generan sensaciones ambiguas, representan aspectos psicológicos o, simplemente, producen extrañamiento al interior de un relato gráfico.



© Sindy Infante Saavedra y © Cohete Cómicos, 2016, p.46

La viñeta anterior ilustra muy bien lo expresado por Groupe μ . Sin necesidad de explicarlo en palabras, comprendemos que el hermano de Sindy se transforma en un narrador dentro de la analepsis-recuerdo, llevándonos a lo que Genette llamaría una narración de triple nivel. Vemos cómo el globo de lo contado por el hermano, que ocupa la mitad superior de la página, oprime a Sindy contra la mesa. Ubicación en el encuadre, tamaño, yuxtaposición de elementos, permiten que dos escenas diferentes puedan conformar un todo que trasciende los sentidos individuales de cada una.

Para finalizar, quisiera hacer una reflexión sobre la temporalidad. En palabras de Conde “la imagen del cómic no solo procura representar el espacio y los elementos que lo habitan, sino el tiempo, el transcurso, (...) la duración. Es aquí en donde los defensores de la especificidad de un "lenguaje del cómic" encuentran mayores argumentos.” (Conde, 2008, p.471) Este autor menciona algunos conceptos de Klinkenberg para identificar la temporalidad de una imagen fija, sola o en secuencia. Entre ellos me interesa uno aplicado a las imágenes en secuencia que se denomina *duración intersticial* que se refiere a aquello que acontece entre una viñeta y otra. Scott McCloud llama *gutter* a ese espacio en blanco entre las viñetas, que funcionan como vacíos de información que han de ser llenados por nuestros cerebros, dándole una continuidad narrativa a la página del cómic. Por ejemplo, si en la viñeta 1 tenemos a un basquetbolista driblando la bola y en la viñeta 2 al mismo basquetbolista colgado del aro introduciendo el balón en la canasta, en el espacio en blanco entre ellas nuestro cerebro completa la acción, recreando el salto no dibujado del jugador. Esto se relaciona con un fenómeno cognitivo denominado “el cerrado”, introducido por McCloud y entendido por Conde de la siguiente manera: “...la capacidad que tiene nuestro cerebro de completar la información fragmentaria que le brindan los sentidos para construir totalidades de sentido, reorganizando la percepción” (Conde, 2008, p.478) Bajo esta premisa, la historieta es de los medios que requiere mayor participación por parte del lector. En Elefantes en el cuarto destaco estos dos momentos:



© Sindy Infante Saavedra y © Cohete Cómics, 2016, p.24



© Sindy Infante Saavedra y © Cohete Cómics, 2016, p.25

En el grupo de viñetas de la izquierda vemos a la pequeña Sindy compartiendo momentos con su padre. Una frase acompaña las imágenes: “Siempre me ha gustado pasar tiempo con él”. Lo interesante del texto es que deja abierta la duración de esos momentos y es el lector quien debe completar los *gutters* para llegar a una idea de temporalidad y movimiento. En mi caso particular, imaginé que esos eventos sucedían en diferentes

meses de un mismo año. Esto debido a que Sindy se ve en todos ellos de la misma edad. Ahora bien, es posible que hayan sucedido en un mismo día si tenemos en cuenta lo que duraría cada actividad en la vida real, pero lo que me hace extender el tiempo es que, si miramos cada imagen por separado, la autora utiliza uno de los conceptos de Klinkenberg para imágenes individuales denominado *instante intermedio*, en donde se subraya el punto medio de una acción. A modo de pequeño paréntesis, cuando la imagen constituye el *resultado el final* de una acción (como un clavadista introduciéndose en el agua) se postula una *temporalidad anterior* ya que le queda de tarea a nuestro cerebro imaginar el instante previo (a decir, el salto desde el trampolín). Por otro lado, cuando la imagen constituye *el principio de un proceso* (como un avión moviéndose rápidamente en la pista de despegue) se postula una *temporalidad posterior* ya que le queda de tarea a nuestro cerebro imaginar el instante que sigue (el avión en vuelo). En este sentido, al encontrarse los momentos de Sindy con su padre en un instante intermedio, ha de evocarse tanto la temporalidad anterior como la posterior y por ello parecieran durar tanto. Por ejemplo, la autora no dibuja la cometa antes de ponerla en vuelo ni cuando la están recogiendo, sino en el aire; la casita, ni cuando empieza a armarse ni cuando está completa, sino en el proceso mismo de construcción. Por otro lado, las tres viñetas de la derecha nos muestran a los tíos construyendo la casa del abuelo. El texto que acompaña nos dice que tardaron casi quince años en la construcción. Me pareció muy curioso cómo unos cuantos días distribuidos en un año acontecen en cuatro viñetas, mientras que casi quince años de construcción de una casa en tan solo tres. Lo indeterminado en la temporalidad del cómic y la manera en que se completa en el proceso de lectura es uno de los grandes potenciales de este medio expresivo.

Si bien estas reflexiones no son suficientes para afirmar con certeza que el cómic tiene un lenguaje propio, pues, como expresa Barbieri, citado por Conde: “¿Y es verdaderamente tan sensato buscar el *proprium* de un lenguaje en un grupo de características particulares, antes que en la relación que comparten sus distintos componentes, y en el conjunto de características que constituyen la específica comunicación de dicho lenguaje?”, sí sugieren, desde una perspectiva enfocada en la experiencia estética, que la historieta puede proveer a nuestros sistemas cognitivo-sensoriales de estímulos muy particulares que no se consiguen en otros medios expresivos.

Bibliografía:

- CONDE, Juan Alberto, (2008), Mostrar y narrar. La voluntad referencial en el cómic contemporáneo, en Niño, Douglas (ed.), Ensayos semióticos. Bogotá, Universidad Jorge Tadeo Lozano, pp. 460-501.
- CONDE, Juan Alberto. (2020, 13 de noviembre). La narrativa natural y no natural [clase universitaria de semiología]. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia.
- Gaudreault, André & Jost. François (1995). El relato cinematográfico. Cine y narratología. Barcelona: Paidós.
- Genette, Gerard. (1998). Nuevo discurso del relato. Madrid: Cátedra.
- Infante, S. Elefantes en el cuarto. Ed. Choete Cómics.